TOME OF
ORDER & CHAOS
FELIPE CARAVELLI
FILIPE SILVA DA ROSA

PRIMEIRA EDIÇÃO

2020

FELIPE CARAVELLI

FILIPE SILVA DA ROSA

Texto & Edição

Felipe Caravelli
Filipe Silva da Rosa

Revisão de Regras

Filipe Silva da Rosa

Design Gráfico

Felipe Caravelli

Revisão de Texto

Jéssica Katerine Molgero da Rós

Arte da Capa

Francesco Lemos

Arte da Introdução

Yuri Pablo

Agradecimentos

Cora Rocha
Daniel Teixeira
Giovana Marion

Índice

Introdução

Boas-vindas a você, aventureiro. Você tem em mãos a primeira edição oficial do **Sistema Order & Chaos** de RPG. Este grimório será suficiente para que você aprenda todas as regras e mecânicas para a criação de sua campanha e para participar como Jogador. Se você está conhecendo o RPG pela primeira vez, pode começar por aqui mesmo.

O que é RPG?

RPG, abreviação de *Role Playing Game*, pode ser traduzido como um jogo de interpretação de papéis, onde aqueles que participam são divididos entre o **Mestre** e os **Jogadores**.

O **Mestre** é o responsável por criar uma história interativa e dinâmica, seja ela parte de um universo proposto pelo mesmo ou adaptada de um existente. Ele possui autonomia para conduzir os Jogadores e julgar suas ações e diálogos dentro do sistema de regras deste jogo. Faz parte de seu trabalho manter a coerência, o equilíbrio e a continuidade da aventura. A palavra do Mestre é final, desde que seja justa e que todos estejam se divertindo, mesmo quando as coisas dão errado para o grupo.

Os **Jogadores**, enquanto à mercê de consequencias e escolhas que nem sempre estão a seu controle, possuem o dom de enriquecer uma história muito além do que o Mestre por si só poderia propor. Se o mundo é os ossos, vocês, certamente, são o sangue. É o papel dos Jogadores interpretar personagens que vão guiar a carruagem pela aventura, tomando decisões que podem trazer bons ventos ou terríveis e impensáveis consequencias a si mesmos.

O Sistema Order & Chaos

A proposta do jogo **Order & Chaos** é prover um sistema alternativo de RPG onde poucas páginas lhe capacitarão mestrar e jogar uma aventura completa, com um conjunto original de regras que podem ser adaptadas à qualquer universo ficcional.

Em um mundo onde a informação necessita ser rápida e precisa, onde existem infinitas outras fontes de entretenimento, o ***Sistema O&C*** quer unir jogadores experientes sem desencorajar os novatos, que podem se sentirem desestimulados a aprender sistemas que tradicionalmente possuem centenas de páginas.

O sistema visa simplificar, com reconhecido sucesso, o processo de criação de campanhas e peças, focando-se naquilo que argumentavelmente é o ponto mais sedutor desta atividade: a *interpretação*.

O objetivo deste livro não é trazer listas infindáveis de tabelas — embora tenhamos um número delas — prever toda e qualquer situação ou lhes carregar por todo o percurso. A improvisação é um recurso importante em qualquer RPG e tem um destaque no ***Sistema O&C***. Da mesma forma, é da competência do Mestre adaptar as informações encontradas neste livro para a aventura.

Recomendamos o mínimo de três jogadores. Todos podem jogar presencialmente ou online, com quaisquer ferramentas que lhes estejam a disposição, desde roladores de dados virtuais ou um dado real de vinte lados. Esperamos que nosso trabalho o torne parte desta estimada cultura. Bom jogo!

— Felipe Caravelli & Filipe Silva da Rosa

Atributos

Começaremos falando da criação e manutenção das peças que habitam o universo do jogo e, portanto, de sua campanha. Estamos falando, claro, dos personagens incorporados pelos Jogadores e também dos controlados exclusivamente pelo Mestre, também conhecidos como NPCs (*Non-Player Characters*).

Podemos compreender muito sobre um personagem, quase que inteiramente, a partir de seus ***Atributos***. Dividimos em cinco pilares bastante distintos: ***Vigor, Habilidade, Inteligência, Percepção*** e ***Domínio***. Vamos definir a seguir o que cada um significa dentro do Sistema O&C e no contexto deste jogo.

Você encontrará a ***Ficha de Personagem*** no final deste livro, então faça sua cópia e nos acompanhe aqui.

Vigor (VIG)

O **Vigor** representa a capacidade do personagem de realizar todo tipo de ação que requer exercício de força física. Determina, portanto, sua saúde e sua resistência a danos corporais provenientes de qualquer natureza.

Exemplos de ações que usam Vigor: resistir ao impacto de uma queda, desferir um golpe com mãos nuas ou com arma branca, erguer objetos de diferentes pesos com facilidade ou dificuldade, resistir ao controle mental.

Habilidade (HAB)

A **Habilidade** está intimamente relacionada à performance do personagem ao realizar uma ação premeditada e, por vezes, com precisão. De todos os cinco, talvez seja o pilar que esteja levemente mais acima dos outros.

Exemplos de ações que usam Habilidade: atirar com arma de fogo ou arco-e-flechas, rastrear animais, Iniciativa em combate, fabricar ou armar mecanismos de armadilhas, destrancar fechaduras.

Percepção (PER)

A **Percepção** trabalha a capacidade de intuição do personagem, de agir com certo improviso e se adaptar às condições de determinadas situações. Nem tudo que acontece pode ser entendido em sua totalidade, mas conseguimos de alguma forma assimilar uma informação.

Exemplos de ações que usam Percepção: notar pessoas ou detalhes, discernir entre uma informação verdadeira ou falsa, desviar de um objeto atirado rapidamente.

Inteligência (INT)

A **Inteligência** é o grande aliado de personagens que desejam focar em ações que interagem com o mundo intelectual. Está amplamente relacionado a sua capacidade de desenvolver e resolver problemas de variadas naturezas.

Exemplos de ações que usam Inteligência: argumentar, enganar, tocar um instrumento, estudar e armazenar conhecimento.

Domínio (DOM)

O **Domínio**, neste contexto, diz respeito a como utilizamos nossos recursos físicos, mentais e sociais de maneira equilibrada e com o máximo de prudência possível.

Exemplos de ações que usam Domínio: saber quando apostar em uma rodada de poker, discursar perante uma multidão, resistência imunológica contra doenças ou envenenamento.

Personagens de Jogador recém-criados começam com dez pontos em cada um dos **Atributos**. Você pode escolher retirar de um e adicionar em outro conforme desejar. Acima de 15 pontos, cada subsequente custará um ponto a mais do que o anterior. Portanto, adicionar um décimo-sexto ponto custará 2 pontos, o décimo-sétimo custará 3 pontos, e assim sucessivamente.

Por definição, um personagem recém-criado não deve ultrapassar 20 pontos e não ter menos que um ponto em qualquer Atributo. Em um contexto realista, dez pontos representam um valor médio de um ser humano normal; ***Atributos*** abaixo deste número representam alguma dificuldade em realizar ações básicas relacionadas. Valores acima de vinte são considerados sobrehumanos.

É normal que, dentre vários perfis, existam personalidades e ocupações que se beneficiarão majoritariamente de pelo menos dois ***Atributos*** ao mesmo tempo. É natural que o Jogador busque evoluí-los conforme a campanha se desenrola e, portanto, se tornar mais poderoso e eficiente. Falaremos mais sobre como isso é possível na seção do livro ***A Campanha***, dedicada aos que irão mestrar uma aventura utilizando o Sistema O&C.

Você já deve ter percebido que alguns exemplos de ações ligadas aos ***Atributos*** nesta seção parecem se confundir entre si, podendo se encaixar igualmente em outra categoria. Isto é porque os ***Atributos***, uma vez combinados, darão berço aos ***Testes*** que serão realizados durante grande parte do jogo e que serão avaliados e conduzidos pelo Mestre. Falaremos sobre estes a seguir.

Testes

Os ***Testes*** protagonizam momentos em que os Jogadores e os personagens do Mestre precisam realizar ações que demandem alguma dificuldade.

Por exemplo, a **Força** de um personagem pode ser literalmente entendida como a *Habilidade* que ele possui de utilizar seu *Vigor*. Aplicando esta mesma lógica de pensamento, você rapidamente entenderá todos os ***Testes*** deste sistema e suas aplicabilidades.

É imprescindível que o Mestre dedique a entender bem este capítulo, já que estamos falando de uma das mecânicas principais deste sistema de RPG. Mestre, certifique-se de que esta parte está bem memorizada ou que você tenha uma cópia das informações a seguir.

Força (VIG + HAB)

Aqui teremos todo o conjunto de Testes que envolvem feitos físicos que dependem do quão forte o personagem é, como levantar pesos, nadar contra correnteza, escalar, quebrar tijolos com a mão e todo tipo de ação truculenta.

A capacidade de carregar itens e suportar o peso de objetos está ligada à **Força** do personagem. Para mais, veja o capítulo ***Itens & Equipamentos*** mais a frente.

Resistência Física (VIG + PER)

Testes de **Resistência Física** são utilizados para absorção de danos que afetam diretamente o corpo. A *Percepção* serve justamente para administrar um golpe já recebido de maneira eficaz ou não, protegendo regiões vitais do corpo a fim de diminuir o dano causado por um ataque.

Resistência Mental (VIG + INT)

Testes de **Resistência Mental** são aplicados para resistir a efeitos causados por magias e poderes sobrenaturais, assim como truques, ilusões, trapaças e mentiras. Esta categoria também testará, por exemplo vontades, desejos, vícios, sofrer intimidação, medos e/ou coragem.

Sobrevivência (VIG + DOM)

A **Sobrevivência** testará o quão bem preparado é o personagem contra adversidades naturais, como por exemplo tempestades, nevascas, seca, fome, falta de oxigênio, resistência aos efeitos de venenos e climas hostis.

Agilidade (HAB + PER)

Personagens que prezam o combate deverão saber que a **Agilidade** é um Teste de suma importância: reflexo, esquiva, assim como a ***Iniciativa*** no combate.

Destreza (HAB + DOM)

A **Destreza** é uma classe de Testes para todo tipo de ação física específica, cuja precisão seja necessária para a performance. Portanto, não deve ser confudida com *Agilidade*. Aqui podemos testar equilíbrio, manobras (carro, cavalo, nave), ginástica, dança, mirar com arma, etcetera.

Competência (INT + HAB)

A **Competência** é o que diferencia um trabalho intelectual medíocre de uma obra-prima. Várias ações dentro da história dependerão do quão competente você é para realizá-las, bem como o uso da magia (para mais, veja o capítulo ***Magias & Habilidades Especiais***).

Criatividade (INT + PER)

Profissões e situações que exijam improvisação ou investigação se beneficiarão de altos níveis de **Criatividade.** O artista, pessoas dedicadas à ciência, todos que de alguma forma precisam encontrar respostas em meio a um mar de variáveis dependerão deste Teste.

Manipulação (INT + DOM)

Dominar suas capacidades intelectuais pode lhe abrir muitas portas e, talvez, fechar outras. A retórica tem sido um dom formidável aos que sabem de seu poder. Se você almeja êxito social, a **Manipulação** será sua grande aliada**.**

Sorte (DOM + PER)

Dentre todos os fatores da vida, o destino parece ser aquele que menos controlamos. Mas, de alguma forma, parecemos conseguir apontar aqueles que parecem se dar melhor do que outros. A aleatoriedade é algo presente em todos os Testes, mas seu maior representante é a **Sorte**.

Lembre-se de recalcular o valor destes em sua ***Ficha de Personagem*** quando houver alguma mudança em um Atributo, seja uma penalidade ou vantagem.

Tabela de Dificuldade

Os ***Testes*** dentro do Sistema O&C utilizarão o dado de vinte lados (d20). A soma de dois ***Atributos*** que formam o Teste serão adicionados ao resultado obtido no lançamento do dado. O número final será contrastado à dificuldade determinada pelo Mestre para executar a ação desejada.

Se o resultado do teste for superior ao valor da dificuldade, o Jogador terá sido bem sucedido; se inferior, terá falhado. É possível que o Mestre permita que uma outra tentativa seja feita, porém a dificuldade deverá ser maior.

Existem Testes que serão extremamente difíceis para que um personagem realize com base apenas nos pontos distribuídos em seus Atributos, em muitos casos impossíveis. No entanto, é natural que durante uma aventura outros fatores possam influenciá-los e torná-los mais factíveis, portanto tudo depende das circunstâncias.

Um **Teste** somente é necessário quando existe alguma dificuldade mínima para realizar uma ação. Se um personagem por exemplo não possuir nenhuma limitação motora, executar simples movimentos dispensarão um teste. Ao adicionar elementos como andar sobre uma ponte de madeira frágil, atravessar o tronco de uma árvore, equilibrar-se sobre uma corda, são claros exemplos de situações e cenários que uma pessoa com valores médios de Atributos já teriam algum tipo de dificuldade para realizar com sucesso.

Ação*	Dificuldade	Teste usado
Saltar 1,5 metros	20	Força
Esquivar-se de um golpe	21	Agilidade
Intimidar alguém	22	Manipulação
Identificar blefe	26	Resistência Mental
Ganhar no cara ou coroa	31	Sorte
Salto carpado	38	Destreza
Pintar um retrato	41	Criatividade
Resistir golpe de espada	42	Resistência Física
Resistir hipotermia	42	Sobrevivência
Falsificar documento	52	Competência

*exemplo de ação em contexto genérico, sem fatores externos influenciantes

Caso o Jogador ou NPC jogue o 1d20 e obtenha um 1 natural (ou seja, o valor 1 no dado sem somar qualquer penalidade), este terá sofrido uma **Falha Crítica**. O Mestre deverá encontrar, dentro do contexto da ação tentada, o pior desenlace para seu executor. A gravidade desta consequência é proporcional à dificuldade em realizá-la.

No caso de um 20 natural, terá sido considerado este teste um **Acerto Crítico**, o que será o mesmo que executar uma ação da melhor forma possível, ainda que o resultado dependa da dificuldade estipulada pelo Mestre. Voltaremos a falar destes em ***Sistema de Combate***.

Categoria de Teste	Exemplos
Força	Combate corpo-a-corpo com ou sem armas brancas (socos, chutes, cabeçadas), levantamento de pesos, agarrar, arrastar objetos ou pessoas, segurar-se ou apoiar-se de certa altura, escalar, cavar, nadar.
Resistência Física	Resistir a danos físicos (queimaduras, perfurações, amputações, hemorragia), resistir ao impacto de uma queda, resistir ao dano direto a certas partes do corpo (cabeça, órgãos vitais ou pontos fracos), se defender.
Resistência Mental	Resistir a encantamentos ou bruxarias, resistir à hipnose ou controle da mente, autocontrole em situações de estresse, coragem ou medo, enxergar através de ilusões, resistir à distrações, identificar mentiras e truques.
Sobrevivência	Suportar temperaturas ou condições do ambiente (calor, frio, sequidão, umidade), resistir a fome ou falta de oxigênio, manter-se sóbrio, sistema imunológico, resistir a venenos ou químicas, resistência a elementos naturais.
Agilidade	Iniciativa de combate, arremessar objetos como pedras ou armas em geral, esquivar-se de um ataque ou projétil, atirar com armas de curta, média e longa distância, apartar ou defletir projéteis com armas brancas.
Destreza	Performances corporais (ginástica, dança, acrobacias), saltar de um ponto a outro, dirigir, conduzir ou pilotar veículos e animais, executar manobras, equilíbrio em corda bamba, jogar boliche ou sinuca.
Competência	Destrancar uma fechadura, desencriptar um código, pesquisar conhecimento em bibliotecas ou computadores, conjurar magias, produzir uma obra de arte, tocar um instrumento, forjar (arma, equipamento), fabricar poções ou suprimentos.
Criatividade	Imaginar, deduzir, detectar, investigar, rastrear trilhas, pressentir, analisar, encontrar refúgios ou abrigos, prever uma mudança climática, improvisar objetos ou situações, inspirar-se.
Manipulação	Capacidade de liderar, gerenciar, discursar, blefar ou trapacear, argumentar, discursar, influenciar, sentir e compreender emoções e motivações, simular e atuar, perceber intenções.
Sorte	Saber apostar em qualquer situação onde o resultado seria aleatório ou que não depende de sua própria performance, jogos de azar, investir financeiramente, encontrar tesouros ou objetos de valor significativo.

Características

Falamos muito até aqui sobre os ***Atributos*** e ***Testes***. Esperamos que, a essa altura, você já tenha em mente qual tipo de personagem deseja criar.

Este capítulo é dedicado a vários aspectos da ***Ficha de Personagem***, que você pode encontrar no final deste livro, mas também detalha importantes aspectos do sistema de jogo (sobretudo informações que serão úteis ao Mestre para a criação de NPCs e de uma campanha).

Raças

Conseguimos, com relativa facilidade, nos imergir em personagens que se parecem conosco, sejam eles inspirados na vida real ou em alguma obra fictícia. No entanto, não devemos ignorar o enriquecimento que a diferenciação de **Raças** pode trazer ao espaço de uma aventura.

Caberá ao Mestre, se aplicável, preparar uma lista de possíveis opções de raças jogáveis com suas respectivas ***Características*** e apresentá-las aos Jogadores. Certos aspectos naturais da raça poderão afetar diretamente os Atributos do personagem e, portanto, seus Testes.

Em uma ambientação tradicional de RPG de fantasia medieval, seres "mitológicos" como ogros, elfos, fadas, anões, meio-dragões ou híbridos destas produzem personagens com biologias diferentes e talvez únicas; podem estar em menor número na sociedade e ter suas próprias culturas, tribos, tradições e reputação.

Os seres humanos, na maioria dos casos, são retratados como a "raça padrão"; não possuem nenhuma vantagem ou desvantagem que os destaque. Isso pode mudar rapidamente ao colocar-nos em ambientes hostis à nossa biologia ou em cenários que a modificação genética existe.

Idade

O tempo vivido de um personagem em uma história pode trazer mudanças desejadas ou não. A escolha da **Idade** poderá abrir ou fechar caminhos dentro de uma aventura: desde diálogos e opções interpretativas, bem como maneirismos, voz e sua perspectiva do mundo. Certas raças podem atingir sua maioridade mais tardiamente, outras em apenas alguns anos de vida.

Idade*	Testes afetados**
Infante (1-16 anos)	(-) Força e Res. Física, (+) Criatividade
Adulto (17-49 anos)	Nenhum
Meia-idade (50-64 anos)	(-) Força e Agilidade, (+) Competência
Idoso (65-90 anos)	(-) Força, Agilidade e Sobrevivência
Ancião (90+ anos)	(-) todos Testes, exceto Sorte

*usando como base de referência um ser humano moderno

**O Mestre decidirá o valor da penalidade ou vantagem de acordo com a aventura

Alinhamento

Compreendemos o valor que o **Alinhamento** possui como um guia para interpretação de um personagem dentro da aventura. Todavia, não existe um espaço na ***Ficha de Personagem*** deste livro base para esta característica; isto é porque nem toda história exige que esta informação seja estruturada desta maneira.

Existirão campanhas onde esta ***Característica*** em particular será importantíssima, pois limitará o acesso dos Jogadores à certas peças interpretativas. Imaginemos um contexto onde ordens religiosas, espectros políticos ou certos tipos de ideologias necessitarão que o personagem esteja mais alinhado a suas diretrizes para que façam parte de um grupo.

Divindades ou entidades mitológicas podem influenciar no **Alinhamento** do personagem, caso aplicável à campanha proposta. Poderão encorajar que os Jogadores ajam de certa maneira para buscar algum tipo de favorecimento, ao passo que se desvirtuarem poderão sofrer consequências.

Se este for um aspecto determinante dos personagens na história em que você participará, procure explorar em sua mente cenários onde a moral e o caráter de seu avatar serão testados em relações interpessoais. Seu personagem age daquela forma apenas quando está em público, ou é um pensamento internalizado?

Profissão

A **Profissão** de um personagem pode ter um valor meramente narrativo ou mecânico (bônus ou penalidades); caberá ao Mestre fornecer uma lista, se aplicável, de carreiras das quais os Jogadores poderão escolher, ou vetar escolhas baseadas em sua história.

Os Atributos, bem como as Características citadas até aqui poderão auxiliar nesta escolha, embora reconhecemos que, em alguns casos, optamos por profissões que não necessariamente são as mais indicáveis ou compatíveis com nossos talentos.

Uma escolha de **Profissão** não óbvia permite a criação de personalidades únicas e memoráveis. Como, por exemplo, um personagem que deseja terrivelmente ser um excelente dançarino, embora sua estatura de anão e seu corpo robusto e pouco flexível torne sua performance bem mais desafiadora. Um ogro que deseja ser um heróico cavaleiro paladino da justiça, mas sua aparência e a reputação de seu povo faz com que seja difícil estabelecer relações de confiança fora e dentro de seu círculo social.

Traços

Talvez uma das maiores ferramentas para criação de personagens únicos e argumentavelmente interessantes são os **Traços**. Eles ajudarão a moldar radicalmente sua persona e terão profundo impacto em sua atuação e em como são vistos por outros personagens na história.

Os Jogadores deverão individualmente rolar o dado duas vezes (2d20). O primeiro resultado será revertido na escolha da opção de um **Traço Positivo** e o segundo para um **Traço Negativo**, conforme as tabelas apresentadas a seguir.

Sugerimos que o Mestre permita que os jogadores rolem o d20 para escolherem seus Traços antes da criação de sua ***Ficha de Personagem***, para que o resultado os ajude a manter a coerência da construção de seu avatar.

O Mestre poderá permitir, caso o resultado obtido for um ou vinte, que o Jogador possa requisitar um novo lançamento. No caso de um, o resultado da nova rolagem será somado (1 + 1d20, onde 20 é o máximo possível). No caso de vinte, será subtraído (20 - 1d20, onde um é o mínimo possível). O Jogador poderá rolar novamente apenas um dos Traços (Positivo ou Negativo).

1d20	Traços Positivos	Testes afetados (+)
20	Sentidos aguçados	Competência, Agilidade
	Saúde de ferro	Destreza, Sobrevivência
	Empatia pura	Criatividade, Sorte
	Serenidade	Res. Mental, Criatividade
17 a 19	Regeneração rápida	Resistência Física
	Res. à temperatura/química**	Sobrevivência
	Valentia desmedida à*	Resistência Mental
	Imunidade à*	Sobrevivência
13 a 16	Perfeccionismo	Competência
	Concentração	Destreza
	Sensatez	Criatividade
	Moderação	Resistência Mental
9 a 12	Diligência	Competência
	Otimismo	Resistência Mental
	Coragem	Resistência Mental
	Honradez	Manipulação
5 a 8	Hipertrofia	Força
	Robustez	Resistência Física
	Atraente	Manipulação
	Conhecido como justo	Manipulação
2 a 4	Paciência	Manipulação
	Bom humor	Resistência Mental
	Ceticismo	Resistência Mental
	Flexibilidade	Criatividade
um	Extroversão	Manipulação
	Perspicácia	Criatividade
	Sagacidade	Agilidade
	Eloquência	Manipulação

*deverá ser negociado ou definido pelo Mestre.

**este ou outro.

1d20	Traços Negativos	Testes afetados (-)
um	Limitação física/sensorial**	Força, R.Fís./Compet., R.Men.
	Doença degenerativa	Força, R.Fís., Sobrevivência
	Psicopatia	Sorte, Criatividade
	Autodestruição	Res. Mental, Criatividade
2 a 4	Doença crônica/mental**	Força, R.Fís./Compet., R.Men.
	Vulnerável à temp./quím.**	Sobrevivência
	Fobia incontrolável à*	Resistência Mental
	Alergia à*	Sobrevivência
5 a 8	Negligência	Competência
	Distração	Destreza
	Insensatez	Criatividade
	Compulsão	Resistência Mental
9 a 12	Preguiça	Competência
	Pessimismo	Resistência Mental
	Covardia	Resistência Mental
	Desonra	Manipulação
13 a 16	Desnutrição	Força
	Baixa estatura	Resistência Física
	Repulsividade	Manipulação
	Conhecido como injusto	Manipulação
17 a 19	Pavio curto	Manipulação
	Depressão	Resistência Mental
	Fanatismo	Resistência Mental
	Teimosia	Criatividade
20	Timidez	Manipulação
	Ingenuidade	Criatividade
	Monotonia	Agilidade
	Dicção prejudicada*	Manipulação

*deverá ser negociado ou definido pelo Mestre.

**este ou outro.

Um **Traço** não pode conviver com seu antagônico. Um personagem *Covarde* não pode ser *Corajoso* ao mesmo tempo, bem como alguém *Teimoso* e *Flexível*, etcetera.

Estas características acompanharão os personagens e poderão, ou não, serem corrigidas, perdidas ou superadas. Caso contrário, se tornarão cicatrizes profundas em sua personalidade e/ou existência física e estarão passíveis de serem descompatibilizadas de seu histórico.

Ao longo de uma aventura, novos Traços poderão ser adicionados ao personagem conforme eventos que decorrerão e como consequência de suas ações. O impacto que eles terão para os Testes ficará a cargo do Mestre e do contexto da história. Uma má atuação pode ser advertida, especialmente quando ela contradiz o Traço do personagem, seja ele Positivo ou Negativo.

Caberá ao Mestre decidir o quanto de vantagem ou penalidade será aplicado aos Traços; deverá se sentir também à vontade para adicionar e remover opções que combinarão melhor com suas campanhas ou balancear resultados que tornem personagens muito difíceis de serem interpretados por Jogadores iniciantes. Os exemplos apresentados aqui são sugestões para tornar a ***Ficha de Personagem*** mais interessante e menos padronizada.

Estados

Diferente dos Traços, os **Estados** são características passageiras, advindas de circunstâncias do momento e das ações e reações dos Jogadores. A semelhança entre os dois está em como eles afetam o resultado dos Testes.

Estados podem progredir ou até evoluir. Estas mudanças deverão ser regidas pelo Mestre e pelas atitudes do Jogador. Estar *embriagado*, *envenenado* ou *sangrando excessivamente* poderá agregar *náusea*, *tontura* e *inconsciência* após alguns turnos onde não são tratados. Em outros casos, personagens podem regredir de um Estado de desespero a apenas um medo comum após serem acalentados.

O Mestre poderá permitir que um Jogador consiga resistir aos efeitos causados por um Estado, bem como definir por quanto tempo estarão afetados por ele sem qualquer tipo de manutenção. Um teste de Sobrevivência pode, por exemplo, ser usado para diminuir a quantidade de turnos ou dias em que o personagem será afetado pelos efeitos da fome ou por estar desacordado, bem como um teste de Resistência Mental em situações de estresse ou descontrole.

O quanto o Estado afetará na dificuldade dos Testes ficará a cargo do Mestre e da situação dentro da história.

Estado	Testes afetados (-)
Medo	Resistência Mental, Competência
Desespero	Res. Mental, Competência, Destreza
Estresse	Res. Mental, Criatividade, Manipulação
Descontrole	Res. Mental, Criatividade, Manipulação
Inconsciente/Coma*	Resistência Física, Sobrevivência
Tontura	Força, Criatividade, Manipulação
Embriaguez	Res. Mental, Competência, Destreza
Náusea	Força, Criatividade, Competência
Hemorragia**	Força, Res. Física, Destreza
Fratura óssea*	Força, Res. Física, Destreza
Envenenamento**	Força, Sobrevivência
Fome**	Força, Sobrevivência
Frio/calor	Força, Agilidade
Humilhação	Res. Mental, Criatividade, Manipulação
Trauma físico	Força, Resistência Física
Trauma psicológico	Res. Mental, Criatividade, Competência
Mente controlada	Res. Mental, Criatividade, Competência
Estado crítico de saúde*/**	Todos os Testes

*impossibilitam movimento ou certas ações.

**conferem danos por turnos ou dias.

Condição Financeira

O quão bem nascido ou preparado é seu personagem estará ligada a sua **Condição Financeira**. Falaremos mais adiante sobre como funciona a economia e os recursos ligados à ela na sessão ***Itens & Equipamentos***, porém precisamos definir o nível de riqueza inicial do Jogador.

A classe econômica inicial é definida por 1d20 + Domínio. O Mestre deverá preferencialmente fazer com que os Jogadores realizem esta rolagem durante este período de criação do personagem. O valor de dinheiro real será estipulado pelo resultado e também a critério do Mestre.

1d20 + DOM	Condição Financeira
2-7	Miserável ou de renúncia material
8-14	Pobre, residência e posses humildes
15-24	Classe média, vive bem não ostensivamente
25-34	Classe média alta, bem assegurado
35+	Rico, tem acesso ao melhor que o dinheiro oferece

Físico e Gênero

A esta altura, você já deve ter uma boa ideia de como seu personagem deve se parecer fisicamente. Você encontrará um espaço em sua ***Ficha de Personagem*** para colocar esta descrição, que auxiliará que outros Jogadores e o Mestre consigam imaginar uma versão mental de seu avatar.

Desde detalhes como a cor e tipo de cabelo, olhos, cicatrizes, pinturas faciais ou maquiagem, tatuagens, vestimentas e acessórios, etcetera. Sobretudo, crie informações relevantes que possam contribuir para aqueles que participam do jogo possam interagir e reagir à você com maior riqueza.

O quão simétrico e saudável é seu personagem está ligado à sua pontuação em *Vigor*. Ser atraente, além de um Traço, é algo bastante subjetivo e dependente de contexto.

História Pregressa

A assinatura final de seu personagem e talvez um dos mais importantes é a construção de uma história pessoal que antecede a primeira sessão de jogo. Voltar ao passado ajudará a enriquecer o presente e dará ao Mestre mais ferramentas e oportunidades para que você possa interagir com o mundo de forma mais ampla.

Foque no que for realmente importante, mas lembre-se de que é um personagem recém-criado, portanto não deverá ter feito nada de notável até então. Se necessário, o Mestre deverá intervir e guiar esta criação, fornecendo mais conteúdo sobre o mundo que a campanha será ambientada.

Itens & Equipamentos

Assim como em nosso mundo, naturalmente em uma aventura de RPG os personagens estarão rodeados por toda variedade de objetos, ferramentas e dispositivos, que podem ser obtidos, ou não, das mais diferentes formas.

Certos ***Itens & Equipamentos*** podem ter múltiplas serventias dentro da mecânica do jogo. Alguns poderão ser estritamente cosméticos, de valor e importância pessoal para um personagem, outros talvez sejam o ponto focal de uma missão, como uma recompensa ou relíquia que precisa ser descoberta, recuperada ou até mesmo destruída.

A presença e/ou utilização de certos objetos poderão alterar sensivelmente o resultado de determinados Testes no decorrer da campanha, além de agregar possíveis Estados. A condição na qual se encontram também podem ser de grande relevância, já que praticamente tudo que existe tem algum tipo de prazo de validade ou utilidade prática.

Peso e Capacidade

O **Peso** é uma das principais características de todos objetos. Existem aqueles que podem ou não serem carregados, arrastados ou guardados; outros poderão ter o peso ignorado pelo Mestre caso sejam desprezíveis, como algumas folhas de papel, peças de roupa básicas, acessórios estritamente cosméticos, etcetera.

A **Capacidade** é igual ao valor da *Força* do personagem. Cada ponto permitirá que um quilograma seja carregado. Caso a Capacidade seja excedida, o Jogador deverá sofrer -1 em todos os Testes que utilizam *Vigor* e *Habilidade* para cada quilo excedente. O limite da penalidade da Capacidade será duas vezes o valor do *Força* do personagem.

Lembre-se: existe uma diferença fundamental entre ter a Capacidade de erguer um objeto de determinado peso, mas que suas dimensões físicas proíbem que sejam armazenados. Por mais que o Peso seja suportável, por uma questão espacial não poderão serem carregados pelo personagem. Mochilas, sacolas, bolsas poderão ajudar em casos como este, além de determinações feitas pelo Mestre.

Durante uma luta, é de se esperar que a Capacidade do personagem seja comprometida em razão de ações que envolverão bastante movimento, concentração, esquiva, acrobacias e manuseio de armas. Por isso, a **Capacidade em Combate** será igual a pontuação de *Vigor*, onde cada ponto neste Atributo lhe permitirá carregar um quilograma.

Caso excedida sua Capacidade em Combate, o personagem será penalizado com -1 em todos os Testes que utilizam *Vigor* e *Habilidade* para cada quilo excedente. O limite da penalidade será três vezes o valor de seu *Vigor.*

Sistema Econômico

Outra característica presente em qualquer objeto é seu valor monetário reconhecido pelo **Sistema Econômico** da campanha. Diferentes universos terão suas respectivas propostas de como este sistema deverá funcionar. Recomendamos ao Mestre o uso de uma moeda universal simples, onde seu nome é atribuído contextualmente, como pedras ou metais preciosos (ouro e prata), cédulas de papel, especiarias, créditos ou valores bancários virtuais.

O Mestre poderá criar diferentes subsistemas dentro de uma matriz principal de economia. Se relevante, uma campanha poderá ter valores que possam ser convertidos em outras categorias de moeda, bem como mercado de cotações ou sistemas de trocas.

O valor de certos objetos pode estar intrinsecamente conectado à sua abundância em uma região e sua demanda. Recursos básicos como água e comida terão um valor muito maior em um mundo pós-apocalíptico onde a Terra se tornou um grande deserto, exceto para espécies que se alimentam de outros tipos de substâncias.

Alguns objetos talvez precisarão passar por especialistas em identificação para que tenham seu valor corretamente determinado e reconhecido. Nada impede, no entanto, que personagens sejam convencidos que um item possui um valor maior ou menor do que ele realmente possui.

Itens Mágicos

Os **Itens Mágicos** fazem parte de uma categoria especial. São objetos com propriedades únicas que não podem ser reproduzidos. Talvez possam ter origens naturais ou são criações de uma pessoa ou entidade. Podemos incluir aqui também produtos de tecnologias ridiculamente avançadas e não inteligíveis pelos seres que aqui habitam.

O valor monetário, peso e outras características destes itens deverão ser determinados pelo Mestre. Poderão ter efeitos diversos ou exclusivos para alguns personagens ou raças, ou àqueles que estão ligados a certos grupos.

Sua aparição dentro de uma aventura deverá ser rara. A simples menção de um objeto mágico poderá ser o gatilho para o início de uma aventura. Por vezes, não poderão ser utilizados pelos Jogadores e, portanto, acabarem sendo vendidos ou doados a quem tiver interesse.

Embora em sua concepção sejam mágicos, é interessante que seus efeitos devam ser adequadamente balanceados para não causar uma ruptura na mecânica do jogo.

Armas & Equipamentos

Nossa evolução está intimamente ligada à criação de armas, seja para nos proteger ou sobrepujar outras espécies. Dos mais primitivos aos mais terríveis poderios bélicos, uma arma é um símbolo de imponência, segurança e destruição. Com sua criação e evolução, naturalmente surgiu a necessidade de assegurar algum tipo de proteção.

Das mais variadas proporções, funções e utilidades, não é nosso objetivo listar todas as possíveis categorias ou exemplos de **Armas & Equipamentos**, mas dar-lhes a base para suas próprias criações ou adaptações.

Assim como itens descritos anteriormente, cada arma e equipamento possui seu respectivo peso e valor. A qualidade e estado em que se encontram também são fatores relevantes. Em uma campanha mais realista, espadas ou armas de fogo precisam de manutenção e limpeza, assim como armaduras que são quebradas e precisam ser remendadas ou reforjadas.

Cada arma terá seu **Modificador de Dano**, valor que será adicionado ao Teste que será usado pela mesma. Já os equipamentos terão **Pontos de Armadura**, que servirão para absorver parte do dano. Falaremos mais destes no capítulo ***Sistema de Combate***.

Arma	Mod. de Dano	Teste usado	Peso
Faca/adaga	+15	Força	0.5 kg
Foice	+20	Força	3 kg
Espada	+30	Força	2.5 kg
Espada longa (2-mãos)	+40	Força	5 kg
Katana (2-mãos)	+42	Força	2.5 kg
Machadinho	+18	Força	2 kg
Alabarda (2-mãos)	+35	Força	5 kg
Marreta (2-mãos)	+45	Força	10 kg
Porrete	+18	Força	3 kg
Maça dentada	+23	Força	7 kg
Chicote	+8	Força	2 kg
Tridente (2-mãos)	+33	Força	4 kg
Bastão (2-mãos)	+9	Força	1.5 kg
Arco curto (2-mãos)*	+16	Destreza	2 kg
Arco longo (2-mãos)*	+20	Destreza	4 kg
Shuriken*	+15	Destreza	0.1 kg
Rifle de precisão*	+80	Destreza	5 kg
Besta*	+18	Agilidade	5 kg
Revolver*	+28	Agilidade	1 kg
Pistola semi-auto*	+30	Agilidade	1 kg
Espingarda (2-mãos)*	+40	Agilidade	1.5 kg
Submetralhadora*	+33	Agilidade	1.5 kg
Rifle de assalto	+45	Agilidade	2 kg

*a munição usada por esta arma pode ser finita ou infinita, dependendo do Mestre e da campanha, assim como seu respectivo peso e valor unitário.

Equipamento	Pt de Armadura (PdA)	Peso
Traje de peles	4 PdA	2 kg
Traje de couro	6 PdA	2.5 kg
Cota de malha	13 PdA	5 kg
Armadura de couro de crocodilo*	12 PdA	6 kg
Peitoral de ferro	20 PdA	10 kg
Colete à prova de balas (leve)	30 PdA	5 kg
Colete à prova de balas (médio)	40 PdA	6 kg
Ō-yoroi/armadura samurai*	30 PdA	15 kg
Armadura de centurião*	32 PdA	15 kg
Couraça de aço	35 PdA	20 kg
Colete à prova de balas (pesado)	50 PdA	10 kg
Armadura de cavaleiro*	60 PdA	30 kg
Escudo de madeira	15 PdA	5 kg
Scutum (escudo romano)	18 PdA	6 kg
Broquel (escudo pequeno)	12 PdA	2 kg
Escudo de ferro	22 PdA	5 kg
Escudo de aço	28 PdA	4 kg
Escudo eletrônico	50 PdA	2 kg
Capacete de couro	4 PdA	1 kg
Capacete de obras	6 PdA	0.5 kg
Capacete militar moderno	12 PdA	1.5 kg
Elmo viking	5 PdA	1.5 kg
Elmo de cavaleiro	10 PdA	2 kg

*o Mestre poderá optar por subdividir a armadura em várias peças. Divida o valor do PdA e peso nos componentes separados.

Algumas características dos itens poderão ser modificadas, como pregos em uma maça de combate, supressores em armas de fogo modernas ou munições diferenciadas (incendiárias, explosivas ou envenenadas, que poderão adicionar efeitos no combate ou fora dele). Armas de duas-mãos são uma restrição que pode ser contornada por personagens com altíssimos níveis de Força (acima de 20) ou por raças que possuem mais de duas mãos ou braços.

Armas & Equipamentos Improvisados

Objetos comuns podem ter utilidades dentro do combate, como uma cadeira, corda, corrente, pedra, garrafa de vidro, etcetera. A *Criatividade*, *Competência* ou *Sorte* do personagem poderão influenciar o quão eficazes alguns destes exemplos serão. Facas que normalmente são usadas para combates corpo-a-corpo podem ser arremessadas e se transformar em armas de curta distância. Escudos podem ser usados para empurrar, derrubar e nocautear inimigos.

Em qualquer situação onde um objeto é utilizado como uma **Arma ou Equipamento Improvisado**, o Mestre terá autoridade para definir os respectivos Modificadores de Dano e Pontos de Armadura, assim como seu peso e valor.

Sistema de Combate

O combate não serve apenas como uma oportunidade para apimentar uma aventura, mas representa um veículo para inesperadas reviravoltas em uma história. O início e o desfecho de um duelo ou batalha poderá ter significados sensíveis para o grupo de Jogadores e seu destino.

Espera-se que um personagem pacifista procure soluções menos belicosas para a resolução de um conflito. Contudo, um combate pode ser inevitável. Existem pessoas que não são convencidas com palavras, e vilões que não desistirão de seus planos nefastos até serem derrotados.

Embora seja a mecânica mais complexa do Sistema O&C, em caso de dúvida, o elemento narrativo sempre tomará precedência sobre uma situação de combate contanto que seja administrado pelo Mestre justamente.

Pontos de Vida (PdV)

Estes são o recurso mais importante em um combate. Representam o limite de resistência antes da morte. Também são usados em qualquer situação ou Teste onde um personagem sofre dano físico.

O total de **Pontos de Vida** de um personagem é definido pela equação: 2 x Vigor + Domínio. Exemplo: um personagem de Vigor 15 e Domínio 10 possuirá um total de 40 PdV.

Ao zerar este recurso, o personagem será considerado morto. Mais detalhes sobre este evento em ***A Campanha***.

A regeneração ocorre naturalmente em casos onde Estados como *Hemorragia* ou *Fratura Óssea* não estão acometendo o personagem, ou até serem tratados. A velocidade e a quantidade de PdVs recuperados dependerá do tipo de cura, condições de descanso e por definição do Mestre.

Pontos de Energia (PdE)

Mana, energia vital ou sobrenatural, chakra, ki, combustível. Cada universo e história tem sua própria maneira de reconhecer e descrever algum tipo de recurso mágico ou especial. O total de **Pontos de Energia** do personagem será a soma dos valores de *Inteligência + Percepção + Domínio*.

Uma vez zerado, o personagem entrará em Estado de *Cansaço*, sofrendo penalidades em todos Testes que envolvem combate ou danos aos PdV até que um ponto de PdE seja recuperado.

Assim como os Pontos de Vida, PdE recuperarão por meio de descanso. A velocidade e quantidade dependerão das condições para tal, bem como por definição do Mestre. Falaremos mais sobre a aplicabilidade deste recurso em ***Magias & Habilidades Especiais***.

Pontos de Armadura (PdA)

Já citados na seção ***Itens & Equipamentos***, todo tipo de objeto de proteção física *equipado* fornecerá ao personagem um total de **Pontos de Armadura**. Os PdA, quando existentes, são usados para diminuir um dano que seria recebido diretamente nos PdV de seu usuário.

Quando um alvo é atingido, metade do PdA total deste personagem será consumido pelo dano causado (sempre arredondando para cima, no caso de valores ímpares de PdA) e o restante que ultrapassar esta metade será retirado dos PdV. Em um próximo eventual dano recebido, deve-se usar a metade do PdA atual restante, mantendo-se a mesma lógica até que sejam zerados (o que significa que o equipamento foi destruído e encontra-se irreparável). Em casos quando o dano recebido for menor que a metade de PdA total (ex: 13 PdA, onde a metade é 7 e o dano sofrido foi menor que 7 neste turno), a armadura absorverá 100% e os PdV não serão subtraídos, retirando apenas em PdA.

O Mestre estipulará a possibilidade e dificuldade em consertar um equipamento que não foi destruído, embora possa não voltar a ter o mesmo valor original de PdA.

Turnos de Combate

[1] Iniciativa: Um combate de igual para igual se inicia com um teste de 1d20 + Agilidade feito pelos jogadores para decidir a ordem de quem tomará a primeira Ação. No caso de um combate em grupo, as Ações serão feitas na ordem decrescente de Iniciativa, bem como as respectivas Reações.

[2] Ação: O jogador/NPC com resultado de Iniciativa mais alto descreve a Ação desejada neste turno e faz o respectivo teste necessário (ex: socar, chutar, atacar com arma, atirar, intimidar, segurar, agarrar, usar Magia/Habilidade Especial).

[3] Reação: O jogador/NPC que recebe a Ação descreve sua Reação desejada no turno e faz o respectivo teste necessário: ***Esquivar***, 1d20 + *Agilidade* ou ***Defender***, 1d20 + *Res. Física*. No caso de um combate de grupo onde o alvo recebe mais de uma Ação por turno, a Reação deve ser feita contra quem teve maior Iniciativa.

[4a] Efeito da Ação: Se o teste da Ação for maior que o teste feito na Reação, aplique o respectivo efeito ou *Cálculo de Dano* vs. *Absorção de Dano*, se aplicável.

[4b] Retaliação: Se o jogador/NPC que perdeu na Iniciativa escolher receber um golpe diretamente (ou seja, não tentar uma esquiva ou defesa), além de receber o dano, ele poderá executar uma Retaliação: uma Ação contra um oponente que não poderá se esquivar, embora este ainda deva fazer seu teste de *Resistência Física* ou *Mental*. No caso de uma Reação de ***Defender***, o jogador/NPC poderá escolher entre ter a Iniciativa garantida contra um oponente no próximo turno, ou um teste de 1d20. Se o resultado deste teste for maior que 11 (onze), ele poderá executar uma Retaliação. Caso o resultado for inferior ou igual a 11, ele perderá automaticamente a Iniciativa no próximo turno.

[5] Fim de Turno: O desfecho do efeito da Ação ou Retaliação marcará o fim de um turno e o início de outro, que normalmente começará com a **[1] Iniciativa** novamente, exceto em casos onde o personagem perdeu a chance de Retaliação com um resultado igual ou inferior a 11 no 1d20.

Cálculo e Absorção de Dano

Uma Ação ou Retaliação bem sucedida que cause danos aos PdV de um personagem necessitará de um teste de **Cálculo de Dano** e, portanto, também a **Absorção de Dano**.

Cálculo de Dano
Armas corpo-a-corpo/a distância Valor obtido na Ação + Modificador de Dano
Sem armas Valor obtido na Ação
Uso de Magia/Habilidade Especial Valor obtido na Ação + quantidade de PdE usado

Absorção de Dano
Fora de Combate (ex: cair de um penhasco, ser atingido por objeto) 1d20 + Resistência Física vs. dano estipulado pelo Mestre
Reação de Defender OU situação sem chance de esquiva ou defesa 1d20 + Resistência Física vs. *Cálculo de Dano*
Reação de Esquivar (no caso de falha) Resistência Física vs. *Cálculo de Dano*
Reação de não Esquivar/Defender (Retaliação garantida) Resistência Física vs. *Cálculo de Dano*

A diferença obtida entre a Reação de ***Defender*** ou ***Esquivar*** e o *Cálculo de Dano* será a quantidade de PdV (e PdA, se aplicável) perdidos. Portanto, escolher se defender sempre significará receber algum dano, embora muito menor que no caso da falha de uma esquiva.

Acerto Crítico em Combate

Se durante a Ação ou Retaliação o resultado obtido no 1d20 for vinte, o personagem acertará o ponto fraco do oponente, ignorando qualquer PdA (dano direto aos PdV). No caso do resultado ser obtido em uma Reação, o personagem ainda dependerá de seus Atributos para se ***Defender*** ou ***Esquivar***.

Falha Crítica em Combate

Se durante uma Ação ou Retaliação o resultado obtido no 1d20 for 1, terá sido o mesmo que uma **Falha Crítica** em um *Teste de Dificuldade*. O Mestre deverá descrever a ação dentro do pior contexto possível e aplicar o *Cálculo de Dano* da Ação do personagem contra ele mesmo, com a *Absorção de Dano* equivalente a uma falha em ***Esquivar***.

Ações feitas por personagens não-detectados (ex: um golpe pelas costas ou fora do campo de visão do alvo) são consideradas **Ataques Furtivos**. O executor deverá fazer um teste de *Competência* vs. um teste de *Criatividade* ou *Sorte* (o que for mais alto) realizado pelo alvo. No caso de sucesso, ele não terá sido detectado e poderá tentar realizar a Ação desejada vs. dificuldade estipulada pelo Mestre (baseado em distância e outros fatores do ambiente/contexto). No caso de um segundo sucesso, realize o *Cálculo de Dano* de sua respectiva Ação, com a *Absorção de Dano* do alvo equivalente a uma falha em ***Esquivar***. No caso de uma **Falha Crítica** ou **Falha Crítica em Combate**, aplique seus efeitos prescritos normalmente em todos testes.

Exemplo de Combate

Um guerreiro possui 50 PdV e 15 PdA. Ele brande sua espada (teste *Força, mod. de Dano* +30) para enfrentar uma temível criatura alada de 62 PdV. No primeiro turno do combate, começamos com o teste de Iniciativa. O guerreiro, de *Agilidade* 21, obteve o resultado 7, totalizando 28. Já a criatura obteve o resultado 16, adicionado a sua *Agilidade* 20, totalizando 36. A Ação é da criatura.

O monstro, que usa suas asas para avançar em direção ao guerreiro, escolhe em sua Ação desferir um feroz golpe com suas garras, em um ataque corpo-a-corpo. Sua *Força* é 38 e, com o resultado obtido no 1d20, totalizamos 49. Imponente como uma muralha, o guerreiro decide se ***Defender*** do golpe em sua Reação. Sua *Resistência Física* é 27 e, com o resultado de 8 no 1d20, temos o total de 35, onde ele consegue com sucesso resistir a boa parte do ataque do inimigo (49 - 35 = 14), onde 8 são absorvidos por sua armadura de 15 de PdA (restando 7) e 6 são retirados de seus PdV (restando 44).

Se sentindo corajoso, o guerreiro resolve arriscar uma Retaliação. Ao jogar o 1d20 e obter 14 (> 11), ele garante a oportunidade de realizar uma Ação com sucesso no mesmo turno. Com isso, ele resolve atacar com sua espada diretamente o corpo de seu inimigo (1d20 + *Força*), este que está indefeso à sua frente e não pode evitá-lo. O resultado da Ação do guerreiro foi 7 (1d20) + 28. No *Cálculo de Dano*, adiciona-se o *Modificador de Dano* da espada, que é 30. O resultado foi 35 + 30 = 65. Na *Absorção de Dano*, a criatura, que possui uma *Resistência Física* de 32, deve rolar 1d20. O resultado do teste foi 7 + 32 = 39, portanto, a diferença entre os resultados (65 - 39) indica a perda de 26 PdV, restando-lhe 36 ao fim do turno. A espada acerta o lado esquerdo do peitoral do monstro, que berra com dor.

Rolamos a Iniciativa novamente. Desta vez, o guerreiro tem a melhor no começo e consegue 33 (doze no 1d20 mais sua *Agilidade* 21), contra o resultado de 29 da criatura. Em sua Ação neste turno, o guerreiro decide puxar seu arco-e-flechas curto (teste *Destreza* + mod. de Dano 16) para disparar um golpe certeiro em uma das asas do monstro, a fim de diminuir sua óbvia vantagem aérea. Ele obtém 6 em seu 1d20, mais sua *Destreza* 27 = 33 em sua Ação.

Subestimando o ataque do guerreiro, o monstro escolhe não se esquivar em sua Reação para emitir um grito intimidador (Retaliação sem necessidade de rolar 1d20, do qual o guerreiro não poderá escapar). O resultado da flechada (33), somado ao dano da arma (16) = 49. A criatura, recebendo o golpe direto do oponente, utiliza apenas sua *Resistência Física* de 32 na *Absorção de Dano*, perdendo 17 PdV e restando-lhe 19, ficando bastante ferido. A flecha crava em sua asa, perfurando uma camada de sua grossa membrana.

A criatura emite um ensurdecedor rugido utilizando 1d20 + *Manipulação*, obtendo um valor maior que o teste de *Resistência Mental* feito em seguida pelo guerreiro. O Mestre estipula que o alvo ganhou o *Estado* de Medo, que afetará o resultado de suas ações no combate durante três turnos. Segundo turno encerrado, rola-se a Iniciativa!

As ***Magias & Habilidades Especiais*** diferenciam personagens em relação ao seu grupo e os que habitam o universo da campanha. Podem ser interpretadas ou reconhecidas de formas diferentes, podendo ser mais ou menos acessíveis de acordo com o contexto ou realismo da história da campanha que será jogada.

Qualquer Magia ou Habilidade Especial utilizará **Pontos de Energia**, onde a quantia gasta indicará a potência da mesma. Por exemplo: um mago poderá usar uma magia de *Conjuração de Fogo* e, em sua Ação neste turno, gastar apenas 5 PdE, criando uma bola de fogo pequena. Ao gastar 25 PdE em outro turno, ele criará uma grande bomba de energia inflamável, capaz de atingir vários alvos ao mesmo tempo. A dificuldade, os limites e efeitos serão descritos pelo Mestre durante a aventura e combate.

Magias & Habilidades Especiais utilizam o Teste de **Competência**, portanto personagens que possuem altas pontuações em *Habilidade* e *Inteligência* possuem natural vantagem no exercício delas. Cada vez que utilizadas, o usuário deverá rolar o dado duas vezes (2d20), onde apenas o maior resultado deverá ser somado ao Teste performado. Como explicado no capítulo ***Sistema de Combate***, a quantidade de Pontos de Energia gastas também será aplicada no Cálculo de Dano recebido pelo alvo.

A seguir, traremos um molde de exemplos de Magias comumente encontradas em diversos universos ficcionais, onde o Mestre poderá adaptar ou expandir caso necessário. Aprender mais Magias em seu arsenal dependerá do quão acessíveis são e da experiência obtida em uma aventura. Falaremos mais sobre isso em ***A Campanha***.

Habilidades Especiais

Existem talentos e poderes que não necessariamente se encaixam no que conhecemos por “magia”. Nesta categoria, podemos incluir qualquer tipo de Ação que pode ser considerada especial dentro do contexto da aventura.

O golpe giratório de machado que atinge vários inimigos, performado por um bárbaro ensandecido, pode ser categorizado como uma **Habilidade Especial**, desde que o usuário esteja usando PdE e, portanto, um teste de 2d20 (maior resultado) + *Competência*. O tiro certeiro de uma arqueira elfa que deseja atingir um alvo a uma distância que normalmente seria muito difícil de conseguir é um outro exemplo da utilização desta ideia.

Estas são essencialmente oportunidades para que os Jogadores não devotos à Magia possam realizar ações extraordinárias, sob critério do Mestre e da aventura.

Encantamentos & Maldições

Feitiços usados para atribuir uma característica sobrenatural a um objeto ou ser vivo. Os efeitos podem ser temporários ou até eternos e podem afetar Atributos, causar Estados, influenciar Traços e Alinhamento, bem como produzir outros tipos de condições narrativas.

Os **Encantamentos** se referem aos efeitos positivos, enquanto **Maldições** costumam ser negativos. A quantidade de PdE utilizada, a dificuldade estipulada pelo Mestre e a resistência do(s) alvo(s) definirão os efeitos de ambos. Erros no exercício deste poder poderão causar efeitos não premeditados ou atingir alvos indesejados.

Exemplos de Encantamentos & Maldições

Encantar/Amaldiçoar Objetos, Animais ou Plantas: De efeito variável, pode ou não ser visto no próprio objeto a todo momento ou engatilhados ao entrar em contato físico com o alvo. O usuário deverá esclarecer seu intento com este feitiço, de forma que o Mestre consiga estabelecer a dificuldade para realizar a ação.

Encantar/Amaldiçoar Sencientes: Diferente da magia anterior, o efeito é direcionado a seres que possuem maior capacidade de resistência, como seres humanos e de outras raças sencientes. Da mesma forma, o usuário deverá pronunciar seu intento para que o Mestre possa calcular a dificuldade para realizar o feitiço contra um NPC.

Abjuração

A Abjuração se trata da capacidade de manipular energias para diferentes fins, seja para anular ou cancelar outras magias e efeitos dela, bem como a criação de barreiras ou diferentes tipos de proteções especiais.

Exemplos de Abjuração

Anulação: Este poder requer que o usuário possua conhecimentos da magia da qual ele deseja contrariar. É necessário que o usuário utilize uma quantidade de PdE igual ou maior que a utilizada pelo alvo, podendo assim impedir o uso dela. Em casos onde a Anulação é usada para cancelar um efeito mágico, o Mestre deverá prover a dificuldade.

Cura: O usuário utiliza seus PdE para fornecer ao alvo uma quantia de PdV que podem exceder seu total por X turnos, onde a proporção de energia gasta e vida recebida é de 1:1.

Barreira Espiritual: Uma proteção temporária é criada em volta do usuário, fornecendo bônus em Resistência Física de acordo com a quantia de PdE gasta; o raio de ação é determinado por este valor.

Absorção/Exaustão: O usuário é capaz de absorver PdV ou exaurir os PdE de apenas um alvo, ao custo proporcional de 1:1 (PdE gasto vs. PdV recebidos ou PdE exauridos). A dificuldade estabelecida pelo Mestre deverá levar em conta a resistência do alvo e a distância entre os dois.

Alquimia

A **Alquimia** é a ciência oculta da combinação da matéria. Estão à sua ordem o poder de conectar perfeitamente a matéria física e o espírito e, com isso, adicionar efeitos sobrenaturais a uma mistura de elementos. Os pertencentes desta categoria são os responsáveis por criarem todo tipo de poções, elixires, sais e até artefatos mágicos.

É um caminho extremamente recompensante, porém lento e perigoso. A escolha errada ou desmedida de um ingrediente poderá comprometer sensivelmente o resultado da alquimia. A quantidade de PdE utilizada, a experiência do usuário e a qualidade dos ingredientes definirão o quão bem sucedidos serão os produtos desta magia, assim como a dificuldade estabelecida pelo Mestre.

Exemplos de Alquimia

Elixir de Cura: Afeta positivamente os PdV do usuário ou alvo. Efeitos colaterais temporários como alucinações, desmaios ou tontura podem serem experienciados em razão de produtos de baixa qualidade ou se ingeridos em grande quantidade em um espaço de tempo curto.

Poção de Veneno: Ainda que encontrado na natureza, esta poção tem uma concentração maior de veneno que afetará diretamente os PdV do alvo por X turnos, podendo causar diversos *Estados* negativos.

Poção de Antídoto: Usados para reverter efeitos de alguma magia ou envenenamento. Dependendo da qualidade desta poção, os efeitos dela podem demorar X turnos para que o efeito seja aplicado por completo.

Pó de Invisibilidade: O usuário se tornará invisível por X turnos.

Pedra da Ressurreição: reanima um corpo recém mortificado. A qualidade deste item e as condições do corpo definirão quantos PdV o alvo receberá, embora ainda necessite de cuidado médico imediato.

Transmutação

A **Transmutação** é o poder sobrenatural de conversão material, seja de um ser ou objeto, para outro distinto. É comumente utilizado para criar ilusões ou transformações físicas e espirituais.

Transmutadores reconhecem que este é um ramo de magia perigoso, já que o uso indevido dela pode provocar efeitos indesejados e até permanentes ao próprio usuário ou ao alvo. Os níveis de dificuldade deverão ser sempre estabelecidos pelo Mestre para cada caso.

Somente os conhecedores desta categoria são capazes de modificar ou reverter este tipo de magia (bem como aqueles que conhecem a magia de Anulação [Abjuração]).

Exemplos de Transmutação

Transformação Bestial: O usuário escolhe adquirir características animalescas parciais ou até completas, ganhando vantagem em determinados Testes. Manter-se sobre este efeito custará uma quantidade de PdE por turno estabelecida pelo Mestre.

Transformação Corpórea: O usuário pode alterar forma, proporção ou funcionalidade de partes do corpo separadamente. Da mesma forma, o Mestre estipulará o custo de PdE por turno para manter-se assim.

Transfiguração: Este tipo de transformação não é apenas visual, mas também consegue alterar a química, peso, dimensões e propriedades de um objeto não-vivo (dificuldade estipulada pelo Mestre).

Ilusão Material: Mais fácil do que a Transfiguração, você é capaz de temporariamente alterar a cor, reflexão, brilho e até mesmo a forma de um objeto sem alterar sua função real (dificuldade dada pelo Mestre).

Réplica: O usuário consegue se dividir em uma cópia exata de si, que podem permanecer fora do corpo por X turnos ou dias. A cópia deverá ter apenas metade dos Atributos do usuário.

Translocação

Os usuários da **Translocação** são capazes de distorcer os planos dimensionais através do equilíbrio espacial entre a matéria e o espírito. Os translocadores são os que possuem a maior compreensão do espaço físico e do plano astral.

É uma prática que exige enorme concentração, onde qualquer falha pode resultar em efeitos catastróficos e irreparáveis ao objeto ou ser translocado e, por essa razão, Testes de dificuldade tendem a ser mais altos.

Esta talvez seja a categoria de Magia que exigirá maior cuidado e intervenção do Mestre no decorrer de uma aventura, já que alguns de seus efeitos podem desbalancear o fluxo da história e da mecânica do jogo.

Exemplos de Translocação

Teleporte: O usuário é capaz de locomover-se de um ponto a outro instantaneamente, bem como trazer consigo objetos ou pessoas que estão em seu contato físico. A distância será determinada pela quantidade de PdE usado e pela dificuldade estipulada pelo Mestre.

Troca de Corpo: Este poder ser permanente ou temporário. O corpo original ficará sob controle do alvo, portanto aqueles que tem apreço por ele deverão tomar os devidos cuidados para mantê-lo seguro. O Teste de Resistência Mental deverá ser feito alvo para se defender.

Telecinese: Permite que o usuário consiga mover e manipular gravitacionalmente objetos e pessoas sem necessidade de interação física direta. O peso, tamanho e complexidade do alvo dependerá da dificuldade estabelecida pelo Mestre, bem como os PdE gastos.

Projeção Astral: Uma projeção invisível de sua consciência é criada, permitindo que você possa visitar lugares físicos sem se colocar em risco direto, embora outros Translocadores poderão enxergá-lo. A distância possível de ser viajada e duração dependerá dos PdE gastos.

Conjuração

Esta arte mágica está diretamente ligada à manipulação de elementos para fins diversos, seja para conjurá-los como um projétil ou barreira. Criaturas que possuem afinidade com certo elemento podem ser atraídas por meio da **Conjuração** e domesticadas, bem como a criação de seres elementais que estarão sob controle da vontade do mago.

Cada elemento possui sua própria disciplina, entendimento e peculiaridade. Raramente um mago é capaz de dominar completamente outro elemento, embora existam casos onde seres extremamente poderosos alcancem proficiência em mais de um, sendo capazes de combiná-los e criar poderes com diferentes propriedades.

[Fogo]
Opostos: Ar, Trevas
Propriedades: calor, chamas, explosões
Afinidade com: répteis, anfíbios, fênixes

[Ar]
Opostos: Fogo, Eletricidade
Propriedades: vento, exaustão, pressão atmosférica
Afinidade com: animais voadores, harpias, grifos

[Água]
Opostos: Terra, Metal
Propriedades: flexibilidade, umidade, pressão hidráulica
Afinidade com: animais marinhos, povos do mar

[Terra]
Opostos: Água, Luz, Eletricidade
Propriedades: estabilidade, resistência, dureza
Afinidade com: mamíferos, vermes, golens

[Eletricidade/Energia Vital]
Opostos: Ar, Terra, Metal
Propriedades: energização, absorção, choque
Afinidade com: águas-vivas, enguias, fantasmas

[Natureza]
Opostos: Fogo, Metal, Eletricidade
Propriedades: fertilidade, crescimento, concepção
Afinidade com: árvores, plantas, centauros

[Metal]
Opostos: Água, Natureza, Eletricidade
Propriedades: magnetismo, condutividade, maleabilidade
Afinidade com: povos gigantes, titãs, hydras

[Luz]
Opostos: Terra, Trevas
Propriedades: purificação, iluminação, proteção
Afinidade com: fadas, anjos, unicórnios e pégasos

[Trevas]
Opostos: Fogo, Luz
Propriedades: corrupção, escuridão, destruição
Afinidade com: morcegos, espectros, demônios

A maneira como cada elemento poderá ser usado dependerá do Mestre, do contexto apresentado e, porque não, da criatividade do usuário.

Os seres elementais controlados pelo conjurador compartilharão as propriedades do elemento, podendo conjurar magias da mesma matéria de que são feitos. A quantidade de PdE usados em sua criação definirão proporcionalmente seu tamanho, seus PdV e PdE e por quanto tempo existirão (turnos), fatores estes que devem ser estipulados pelo Mestre (recomendamos a anotação destas características em um papel avulso). Caso o ser elemental utilize todos seus PdE, ele se extinguirá.

Mentalização

A **Mentalização** trabalha especificamente o plano de ações que afetam a psique do alvo. Sua performance requer completa concentração; qualquer distração às faculdades mentais do usuário poderá interromper seu uso e por conta disso, os mentálicos costumam ficar vulneráveis fisicamente enquanto exercem seu poder.

Similar ao poder de Translocação, é uma categoria de Magia que pode afetar radicalmente o rumo de uma história e, por essa razão, tendem a ser mais difíceis de serem executados. Além disso, a falha em algum Teste poderá deixar a assinatura do usuário em seu alvo, tornando mais difícil repetir a mesma ação contra ele ou até mesmo revelando-se àqueles mais capacitados mentalmente.

Exemplos de Mentalização
Telepatia: O sucesso nesta ação permite que o usuário consiga acessar a mente alheia para ouvir pensamentos ou até se comunicar nesta forma.
Clarividência: Clarividentes possuem a percepção dos acontecimentos, seja para prever algo (precognição) ou reconstruir cenários passados (retrocognição). A dificuldade estabelecida pelo Mestre também significará obter informações que não são completamente corretas.
Controle Mental: O mentálico, uma vez tendo sido bem sucedido, será capaz de controlar por X turnos ou dias um alvo, podendo controlar as funções motoras como movimentos de membros e a fala.
Psicometria: Este poder permite que o usuário conheça profundamente seres e objetos através do contato físico com eles, sendo capazes de identificar a Idade, Alinhamento, Traços, Estados, bem como compreender motivos e a veracidade de certas informações. Assim como é na Clarividência, a dificuldade dada pelo Mestre poderá significar a obtenção de informações incorretas sobre o alvo.

A Campanha

Esta seção do livro é dedicada exclusivamente aos interessados em mestrar uma campanha de RPG utilizando o **Sistema Order & Chaos**. Se você não faz parte deste nobre e seleto grupo, saia deste tópico imediatamente.

Todos saíram? Olhou a sua volta? Muito bem.

Não é nossa intenção ditar regra sobre como você deve criar sua aventura. Afinal de contas, cada um tem seu próprio estilo e cada grupo traz consigo diferentes particularidades, mas achamos que deveríamos incluir uma seção especial para ajudar os "Mestres de primeira viagem".

Preparação da Campanha

Como é costumeiro dizer, a aventura para o Mestre começa bem antes do primeiro dia quando os Jogadores se reúnem. Cabe a este preparar o fio da história que será tomado pelos personagens, criar fichas de NPCs que poderão ser usados ou não, nomes de cidades e vilarejos, a situação política local e mundial e tudo mais que for relevante para uma história ser rica em detalhes e viva.

É preciso criar pelo menos um ou mais sentidos para sua história. Em outras palavras, a justificativa de ser da aventura. Seja o rumor de um artefato mágico, a lenda de um tesouro, o resgate de uma pessoa, o desenrolar de um mistério, um ritual cabalístico — qualquer coisa que seja o gancho da campanha para fisgar os jogadores. A maneira como você vai apresentá-los, deixamos a você.

Nem toda história e seu objetivo precisam de uma pitada de escatologia, embora seja uma ferramenta de comprovado sucesso. Mesmo que este sistema não use uma graduação de níveis para os Jogadores, lembre-se de que você estará criando uma aventura para personagens recém-criados, que não dispõem ainda de muita experiência para lidar com problemas deste calibre.

Um erro bastante comum entre os Mestres iniciantes, ou até mesmo alguns experientes, é não saber definir bem o escopo da história e "perder a mão" na quantidade de conteúdo pré-construído para o jogo. Lembre-se: na sua cabeça, este mundo é rico e bem claro, mas não é interessante soterrar os Jogadores com centenas de nomes, mapas, mitos, etcetera. Você está fazendo uma história para ser compreendida em poucos minutos e deve ser apresentada com este cuidado.

Por outro lado, é importante ter algum material pronto, ainda que seja apenas em sua mente, do argumento inicial para a jornada, de forma que você possa guiar a construção das ***Fichas de Personagem*** juntamente aos seus respectivos Jogadores com maior facilidade e coesão.

Adaptando um universo

Um das grandes particularidades do **Sistema O&C** é a facilidade da qual você terá em adaptar universos ficcionais já existentes usando o conjunto de regras apresentado por este livro. Caso esta seja sua escolha, procure obras que possuam um rico pano de fundo histórico que permita que uma aventura possa acontecer longe do que são, talvez, os eventos principais da história que todos conhecem.

Certifique-se de que você e seu grupo possuam conhecimento suficiente sobre este universo, a fim de estar munido de improvisações que mantenham a coerência narrativa e o espírito dele. É bem possível que, com esta escolha, muitas informações que você precisará transcrever para um jogo de RPG já poderão estar praticamente prontas, sobretudo universos que tiveram suas origens em jogos de videogame.

Existe, entretanto, a necessidade de balancear certos aspectos para que seja possível criar situações e variáveis das quais os Jogadores possam interagir e evoluir. Providencie material extra, caso necessário, de tudo aquilo que for relevante para a criação de um personagem dentro deste universo e dê a premissa temporal e espacial de onde a aventura poderá começar.

Obstáculos e Inimigos

Seu papel principal, além da narração do jogo, será habitar o universo dele com personagens e momentos que desafiarão o grupo de Jogadores. Emboscadas na floresta, armadilhas atrás de portas, a traição de um aliado, uma criatura que protege um tesouro de uma caverna, a revelação de uma importante e perigosa informação.

Certos **Obstáculos** terão uma função transformativa, seja planejada ou inesperada. Existirão também aqueles que serão impossíveis de vencer, mas que são usados para guinar o caminho da história.

É importante que o Mestre prepare um catálogo de **Inimigos** e que tenha fácil acesso a estas informações. Os NPCs de maior relevância talvez mereçam fichas próprias, enquanto que criaturas menores não precisam mais do que apenas sua lista de Atributos e Testes, assim como Pontos de Vida e Energia.

Sua lista de Inimigos, incluindo grupos deles, bem como o planejamento dos Obstáculos não podem estar a vista dos Jogadores em qualquer hipótese.

Conduzindo e improvisando

É inútil tentar, por meio deste livro, prever todos os tipos de situações que vão acontecer durante uma sessão de jogo. Se existe uma verdade universal dentre todos os RPGs de mesa é de que os Jogadores vão diferir e caminhar em direções opostas aos planos do Mestre, que precisa estar devidamente preparado.

Um bom Mestre deve contornar situações e improvisar o caminho de forma orgânica, sem forçar os personagens a seguirem certas estradas. Uma vez planejado um objetivo, não se desespere caso um ponto-chave da história pareça estar sendo posto completamente de lado pelo grupo. Abrace este novo caminho e lembre-se que apenas você sabe da existência de uma peça ou daquela informação antes dela ser apresentada. Talvez aquilo que você planejou usar na primeira sessão pode se encaixar melhor na terceira ou oitava, com algumas leves modificações.

Caso os personagens estejam em locais diferentes, dedique e dose um tempo para cada Jogador. Sessões assim tendem a ser um pouco mais longas, mas também permitem que o Mestre possa, enquanto narrando para um Jogador B, pensar no próximo turno do Jogador A. Caso estejam juntos, permita e incentive que eles interajam entre si para que possam construir relações dentro do jogo.

Como um jogo de RPG acontece na imaginação compartilhada por todos na mesa, poderão haver situações em que os Jogadores tentarão usar informações privilegiadas que seus respectivos personagens não obtiveram, seja por não estarem presentes naquele local ou por não possuírem experiência para compreendê-las. Advirta o Jogador quando isso acontecer e, caso ele insista, encontre maneiras de penalizá-lo dentro do jogo.

Ferramentas Extras

A criatividade, sem dúvidas, será sua maior ferramenta. No entanto, não precisamos ignorar as dezenas de outras que existem graças a tecnologia e que podem ser amplamente exploradas para tornar uma sessão de jogo mais imersiva.

Mapas desenhados de continentes e cidades, planta interna de um castelo ou estação espacial, miniaturas, tabuleiros, outros livros, ilustrações, cartas, moedas, esboços, música de fundo. Use o que você dispor, com bom senso, para que os Jogadores entrem no clima de sua história e consigam fazer parte do mundo em sua mente com maior facilidade.

Recursos como este são sobretudo importantes em sessões de jogo virtuais, onde a não presença física pode ser compensada com salas de chat interativas, roladores de dado virtuais, entre outras facilidades.

Viagens e desafios

Jornadas dentro do jogo podem durar dias ou até meses, seja o destino do grupo uma outra cidade no continente, uma ilha no meio do oceano, outro sistema de uma galáxia. Todo tipo de situação pode acontecer durante uma viagem e são excelentes oportunidades para explorar os elementos discutidos até aqui; elas colocarão à prova o trabalho em equipe do grupo para lidar com adversidades e sobreviver.

A ideia não é estender sessões em favor de viagens longas, exceto se for relevante para este tipo de história. Em geral, o objetivo é levar o grupo de um ponto a outro. No entanto, permita que os Jogadores possam explorar o mundo a sua volta para que ele parece mais vivo e real e, desta forma, apresente as consequências destas decisões.

Começando a campanha

Finalmente chegou o grande dia. Todas as fichas estão prontas, lápis foram apontados. Os Jogadores e o Mestre se reúnem ao redor de uma mesa (ou em sua conferência de áudio) com seus respectivos dados de vinte lados. A geladeira está bem estocada para o dia de aventura.

É necessário dedicar um breve momento, sejam cinco ou dez minutos, para que você apresente o universo da campanha à mesa. Pratique, esteja seguro com relação a esta introdução e permite que os Jogadores façam perguntas para esclarecer alguns aspectos da história, mas não entregue informações sensíveis da trama — dê apenas informações que contribuam para a construção do mundo na imaginação dos presentes.

Permita também um tempo para cada Jogador contar, resumidamente, sua respectiva História Pregressa (caso seja interessante que todo o grupo saiba) e que possam se descreverem fisicamente para que todos possam criar uma imagem mental aproximada de seu avatar.

Realismo e abstrações

O Mestre, em favor de uma história mais fluída e objetiva, pode escolher simplificar certos elementos fisiológicos como fome, sede, entre outros aspectos, a todo momento. Contar rações de viagem, munição para armas de distância, por quanto tempo sua tocha está acesa — tudo que pode, argumentavelmente, ser considerado enfadonho, pode ser sumariamente ignorado por conveniência se for interessante para este tipo de campanha e universo.

"É claro que meu personagem se alimentou hoje cedo antes de sair de casa. Não achei que precisasse dizer."

Perfis de Jogadores

Um Mestre deverá perceber, com passar do tempo, o perfil de seus Jogadores. Alguns prezam o combate; adoram conceber personagens cujo Atributos como *Vigor* e *Habilidade* são priorizados, enquanto outros estão mais interessados no jogo político, na intriga e nas interações sociais. É importante que o Mestre saiba identificar e utilizar, em uma mesma aventura, perfis diferentes e, com isso, dar a todos desafios ques lhe são interessantes.

Existirão casos onde Jogadores escolherão interpretar personagens que fogem de suas próprias personalidades, como uma espécie de laboratório de atuação e experimentação. É também importante incentivar que o grupo seja diverso para assim cobrir as diversas áreas que um jogo de RPG pode oferecer.

Jogador vs. Jogador

Situações mais acaloradas dentro de uma história jamais devem sair da mesa, mas fazem parte de um jogo de interpretação de papéis. É um difícil aspecto a ser gerido pelo Mestre e, por isso, deve ser mencionado aqui. Seja justo e apresente as consequências destas ações. Mantenha o balanceamento e se preciso, interfira quando a situação fugir do controle.

É importante que o grupo esteja disposto a colaborar para que o jogo seja divertido para todos. Uma boa maneira de aplacar um conflito entre Jogadores é fornecer um objetivo em comum para ambos. Personagens de diferente Alinhamento podem trabalhar juntos mesmo com suas diferenças morais, o que não deve ser subestimado.

Morte do personagem

Um jogo onde a aleatoriedade decide o destino de várias ações, é inevitável que em algum momento um personagem de Jogador morra, o que pode ser um grande evento dentro da história ou uma casualidade de um teste mal sucedido. A mesa, incluindo NPCs, devem reagir a esta mudança de maneira contextual e de acordo com suas personalidades.

Nem sempre a morte significa o fim de uma ficha. Certas histórias podem fornecer artifícios por meio da magia ou ciência para trazer um personagem de volta. Caso não seja uma opção, uma boa maneira de motivar o Jogador é apresentar este momento como uma oportunidade para criar outro personagem talvez mais útil para a equipe.

Uma vez criado, caberá ao Mestre introduzir o novo membro do grupo, talvez em uma próxima sessão. Providencie um pequeno bônus na criação deste personagem para compensar um pouco uma aventura que já estava em andamento, onde outros Jogadores já estão mais evoluídos.

Recompensas e Experiência

Assim como na vida real, situações e experimentações nos tornam naturalmente mais hábeis e aumentam nossa compreensão de mundo. Explorar novos territórios, desvendar mistérios, sobreviver adversidades, derrotar inimigos. A recompensa é necessária para valorizar o feito dos Jogadores durante uma sessão.

Nem todos evoluem da mesma forma, tampouco no mesmo ritmo. Todavia, o Mestre precisa fornecer oportunidades iguais a todos para que, individualmente ou em grupo, possam atingir novos patamares na história. Os que souberem aproveitar melhor destas conseguirão **Pontos de Experiência** no final de uma sessão.

Os **Pontos de Experiência** poderão ser convertidos em Atributos (seguindo a mesma lógica onde 16 pontos custarão 2 Pts. de Exp., 17 custará 3 Pts. e assim sucessivamente) e na compra de novas Magias. Adquirir a primeira Magia de uma classe custará X; o custo de outra da mesma classe custará sempre o dobro de X. Já comprar uma Magia de uma nova classe custará sempre o triplo de X.

As recompensas também podem ser materiais, como o encontro de uma relíquia mágica, ou imateriais, como adquirir uma informação valiosa ou um contato importante. Boas atuações devem ser incentivadas também com algum tipo de gratificação. É um importante aspecto psicológico, que condiciona Jogadores a jogarem melhor.

Finalizando a sessão e campanha

Após uma longa tarde ou madrugada, chega o momento de pendurar as fichas por ora e deixar que todos os acontecimentos sejam digeridos. Quanto tempo uma sessão deve durar? Difícil dizer. É interessante parar após um relativo progresso em uma missão ou ao fim de um grande evento na história.

Você deverá manter uma cópia ou originais das fichas, para se certificar de que não sejam alteradas de maneira alguma. É sua responsabilidade anotar informações relevantes sobre diálogos que podem ser usados futuramente; Jogadores também terão um espaço para suas próprias anotações.

Campanhas podem durar dias, meses ou até anos. Não há nada que obrigue o fim de uma história. O desfecho de uma pode significar o começo de outra. Os que antes habitaram este universo deixaram sua marca de diferentes formas e poderão ser lembrados, enaltecidos ou até odiados pelas futuras gerações.

Ser o Mestre é gostar de entreter, contar histórias, ter jogo de cintura, ser flexível. É ter mil e um rostos. O RPG é um grande exercício intelectual, uma oficina de criação de mundos e, é claro, um extraordinário divertimento onde o limite é apenas a imaginação.

NOME DO PERSONAGEM

JOGADOR

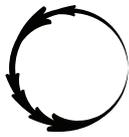
RAÇA

PROFISSÃO

IDADE

GÊNERO

TOME OF ORDER & CHAOS

PRIMEIRA EDIÇÃO

VIGOR | HABILIDADE | PERCEPÇÃO | INTELIGÊNCIA | DOMÍNIO

TESTES

Teste	Valor	+	-
Força (Vig + Hab)			
Resistência Física (Vig + Per)			
Resistência Mental (Vig + Int)			
Sobrevivência (Vig + Dom)			
Agilidade (Hab + Per)			
Destreza (Hab + Dom)			
Competência (Int + Hab)			
Criatividade (Int + Per)			
Manipulação (Int + Dom)			
Sorte (Dom + Per)			

Traços & Estados

	ATUAL	MÁXIMO
PdV		
PdA		
PdE		

Classe	Magia	Classe	Magia

Qtd.	Item (Descrição)	Peso
x		kg
x		kg
x		kg
x		kg
x		kg
x		kg
x		kg
x		kg
x		kg

Arma	Mod. de dano	Teste usado	Peso
	+		kg
	+		kg
	+		kg

Equipamento	PdA	Peso
		kg
		kg
		kg
		kg
		kg

PESO CARREGADO | CAPACIDADE | CAP. EM COMBATE | DINHEIRO | PONTOS DE EXPERIÊNCIA

História Pregressa

Notas

RETRATO DO PERSONAGEM

Descrição Física

Obrigado a todos por apoiar nosso projeto.

"Não existe triunfo sem perda, não há vitória sem sofrimento, não há liberdade sem sacrifício."
— J.R.R. Tolkien